디지털 바로읽기

어서와! 게임캠프는 처음이지?

글 이윤희
그림 백승민

K internet
사) 한국인터넷기업협회

디지털 바로읽기

| 차례 |

1. 바로가 수상해
2. 게임 캠프에 왔어요!
3. 게임 고수의 실수
4. 도전! 게임 퀴즈 골든벨
5. 게임을 취미로 하는 방법
6. 게임 잘하는 아이가 공부도 잘한다!
7. 게임은 즐거워!
8. 슬기로운 게임 생활을 위하여
9. 게임으로 하나 되는 시간

1. 바로가 수상해

‘띠링, 띠링’

부엌에서 휴대폰 문자 알림음이 울렸다. 도넛을 맛있게 먹고 있던 바로가 바지 주머니에서 폴더폰을 꺼내 메시지를 확인했다.

‘일, 십, 백, 천, 만, 십만……?’

바로의 표정이 어둡게 변했다.

“오빠, 무슨 문자야?”

거실 소파에 앉아 셜록 홈즈 전집을 읽고 있던 동생 미로가 호기심을 보였다.

“아냐, 아무것도.”

바로는 입가에 묻은 슈가 파우더를 손등으로 닦아 내고는 방으로 급히 들어갔다.

‘무슨 일이지?’

미로의 눈에 바로가 먹다 남긴 도넛이 보였다.

‘오빠가 도넛을 남기다니, 수상한데?’

바로가 제일 좋아하는 크림 도넛까지 남긴 걸 보니 미로는 방금 온 문자 내용이 더욱 궁금해졌다. 미로는 까치발로 살금살금 걸어가 바로의 방문 앞에서 귀를 쫑긋 세웠다.

“휴…….”

바로는 책상 앞에 서서 한숨을 쉬고 있었다. 책상 위에는 돼지 저금통에서 꺼낸 지폐 몇 장과 여러 개의 동전이 보였다.

“아, 어떡하지?”

바로는 턱없이 부족한 돈을 세어보며 혼잣말로 중얼거렸다.

‘삐-삑-삐-삑’

현관문 밖에서 번호 키 누르는 소리가 들렸다. 미로는 다시 소파에 앉아 책을 손에 들었다. 마트에 갔던 엄마, 아빠가 시장바구니를 들고 돌아왔다.

“엄마, 아빠! 다녀오셨어요.”

미로가 벌떡 일어나 엄마, 아빠를 반겼다.

“그래, 우리 미로 책 보고 있었구나. 오빠는?”

“방에 있어요.”

엄마의 물음에 미로가 답했다.

“바로야, 바로야.”

엄마가 바로를 불렀다. 바로는 마지못해 방문을 열고 나와 인사를 했다.

“다녀오셨어요.”

“바로야, 내일 캠프 갈 준비 다 했어?”

“아직요, 숙제가 남아서요.”

“바로 너, 숙제도 안 하고 또 게임부터 하고 있었던 거니?”

아빠가 시장바구니를 식탁 위에 내려놓고는 미간을 찌푸리며 물었다.

“아니에요, 숙제하고 있었어요.”

“정말이지? 아빠가 확인해 본다?”

아빠는 바로의 말을 믿을 수 없다는 듯 반응했다. 그런 아빠의 모습이 익숙한 바로는 방으로 들어가 하고 있던 숙제를 가져와 보여줬다.

아빠는 그제야 찌푸리고 있던 미간을 풀고 안방으로 들어갔다.

“저기, 엄마……?”

바로는 뭔가 할 말이 있는 것처럼 엄마에게 다가왔다.

“응? 왜?”

엄마는 다정한 미소를 지으며 바로의 다음 말을 기다렸다.

“저…….”

바로가 머뭇거리는 사이, 안방에서 옷을 갈아입고 나온 아빠가 거실에서 TV를 켰다.

“아, 아무것도 아니에요.”

바로는 아빠를 의식한 듯 작은 입을 굳게 다물고 방으로 돌아갔다. 엄마는 아쉬운 표정으로 바로의 뒷모습을 바라봤다. 아빠 역시 두 눈은 TV 화면을 응시하고 있었지만, 온 신경은 바로를 향하고 있었다.

‘이 분위기는 뭐지?’

아빠 옆에서 책을 보고 있던 미로 역시 눈으로는 글자를 읽고 있었지만, 모든 신경이 무겁게 내려앉은 집안 공기에 쏠려 있었다.

‘나만 모르는 무슨 일이 있었던 건가?’

미로는 며칠 전부터 이상했다. 게임이라면 자다가도 벌떡 일어날 정도로 좋아하는 오빠가 게임기에는 손도 대지 않았기 때문이다. 거기다 내일은 그렇게 가고 싶다던 게임 캠프에 가는 날인데도 전혀 신나 보이지 않았다.

"엄마……."

미로는 시장바구니에서 꺼낸 식료품을 냉장고에 넣고 있는 엄마에게 다가가 속삭였다.

"오빠가 요즘 이상해 보이지 않아요?"

"응? 뭐가?"

"꼭 고민 있는 사람처럼 보이잖아요."

미로의 대답에 엄마는 잠시 할 말이 떠오르지 않는 듯 머뭇거렸다.

"음……. 아마, 사춘기라서 그럴 거야."

엄마는 대수롭지 않게 말했지만, 미로는 그냥 넘길 수 없었다.

'오빠한테 분명, 무슨 일이 생긴 거야. 부모님께도 말 못 할 고민거리가 대체 뭘까?'

그날 밤, 미로는 이불을 뒤척이며 쉽게 잠들지 못했다.

혹시 오빠가 학교에서 괴롭힘을 당하고 있는 건 아닐까? 아니면 나쁜 친구들과 어울려 다니다가 큰 잘못을 저지르고 전전긍긍하고 있는 거면 어떡하지?

미로는 두 눈을 말똥말똥 뜨고서 온갖 나쁜 상상의 나래를 펼쳤다.

'내가 꼭 밝혀내고 말겠어…….'

셜록 홈즈에 푹 빠져있는 미로는 마치 탐정이 된 듯이 내일부터 오빠를 쫓아다니며 감시하기로 마음먹었다.

"정말, 이대로 괜찮은 걸까?"

안방에 누워있던 아빠가 조심스러운 말투로 엄마에게 말했다.

"우리, 조금만 더 참고 기다려 봐요."

엄마는 아빠 옆에서 모로 누웠다.

그날 밤, 아빠는 한참을 뜬눈으로 지새우다가 겨우 잠이 들었다.

게임 문화 가족 캠프

게임 체험 ZONE

2. 게임 캠프에 왔어요!

'디지털 바로 읽기 게임 캠프에 오신 여러분을 환영합니다.'

리조트 로비에 걸려있는 큰 현수막이 캠프 참가자들을 반겼다. 1층 행사장에는 레트로 게임부터 최신 VR 게임까지 참가자들이 즐길 수 있는 다양한 게임 체험존이 준비되어 있었다. 본 행사장인 대강당 앞에는 유명 게임 캐릭터와 기념사진을 남길 수 있는 포토 존 등 여러 가지 이벤트가 진행되고 있었다. 부모님들이 참가 접수를 하는 동안 초등학생으로 보이는 아이들은 각자 관심 있는 게임 전시관이나 체험관에서 자유시간을 보내며 본 행사가 시작되길 기다렸다.

"우와!"

캠프장에 도착할 때까지도 말이 없던 바로는 눈앞에 펼쳐진 게임천국을 보자 자신도 모르게 입이 떡 벌어졌다.

"미로야! 저기 좀 봐!"

바로는 미로에게 소리치며 게임 체험존으로 달려갔다. 근심으로 어두웠던 얼굴이 온데간데없이 사라진 바로는 또래 아이들과 함께 게임기 체험에 푹 빠졌다.

"오빠, 같이 가!"

미로는 바쁘게 돌아다니는 바로의 뒤를 졸졸 따라다니며 일거수일투족을 감시했다. 바로와 미로의 모습을 지켜보던 엄마, 아빠도 만족스러운 표정을 지었다.

"저렇게 좋아하는데 진즉에 신청할걸 그랬어요."

"그러게……."

1층 행사장을 둘러보던 아빠는 어린 시절 문방구 앞에서 자주 했던 격투기 게임기 앞에서 발걸음을 멈췄다. 부모님 몰래 게임을 하다가 혼쭐이 난 후로 게임기 근처에는 얼씬도 못 했던 기억을 떠올렸다.

'부럽다…….'

바로는 게임을 함께 하는 다른 집 아빠와 아이들의 모습을 부러운 듯 구경하고 있었다.

“엄마, 이 게임 너무 재밌어요!”

바로와 아빠가 레트로 게임기에 빠져있을 때, 미로는 엄마와 VR 게임을 했다.

고글처럼 생긴 VR기기를 착용한 미로와 엄마는 가상 현실 속 농구 경기를 체험했다. 미로는 화려한 드리블과 정확한 슛으로 득점했고 엄마는 덩크 슛을 성공시켰다.

“미로야! 운동도 되고, 스트레스도 풀리는 것 같지?”

“네! 우리 집에도 있었으면 좋겠어요.”

“그래? 엄마도 아빠랑 상의 좀 해봐야겠는걸.”

미로와 엄마가 바로와 아빠를 찾고 있을 때 스피커에서 안내 방송이 나왔다.

“디지털 바로 읽기 게임 캠프에 오신 어린이와 보호자 분들께서는 10분 뒤 본 행사가 시작될 예정이오니 대강당으로 모여주시길 바랍니다.”

진행자의 안내 방송을 들은 참가자들이 대강당으로 속속 모여들었다.

‘지-잉, 지-잉 ’

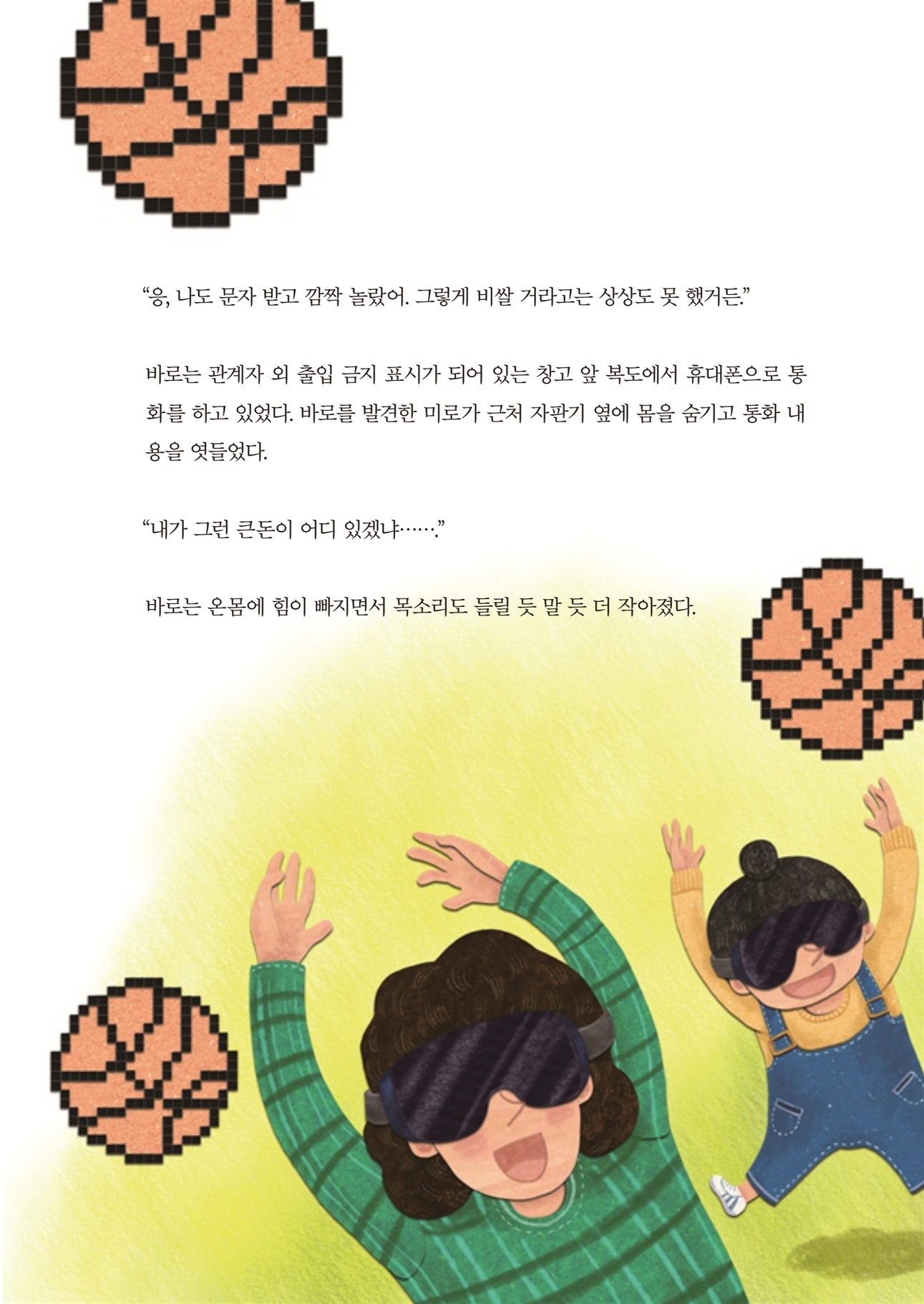
바로의 바지 주머니에서 휴대폰 진동음이 느껴졌다. 대강당으로 향하던 엄마와 미로를 만난 바로는 화장실에 다녀오겠다는 핑계를 대고 전화를 받으러 갔다. 엄마를 따라가던 미로는 화장실 반대쪽으로 가는 바로를 발견하고 그 뒤를 쫓아갔다.

“응, 나도 문자 받고 깜짝 놀랐어. 그렇게 비쌀 거라고는 상상도 못 했거든.”

바로는 관계자 외 출입 금지 표시가 되어 있는 창고 앞 복도에서 휴대폰으로 통화를 하고 있었다. 바로를 발견한 미로가 근처 자판기 옆에 몸을 숨기고 통화 내용을 엿들었다.

“내가 그런 큰돈이 어디 있겠냐…….”

바로는 온몸에 힘이 빠지면서 목소리도 들릴 듯 말 듯 더 작아졌다.



“응, 부모님은 아직도 모르셔……. 걱정해 줘서 고마워.”

통화를 끝낸 바로가 긴 한숨을 내쉬었다.

“오빠, 무슨 전화야?”

미로의 목소리가 들렸다

“너, 너! 어, 언제부터……. 거, 거기 있었어?”

갑자기 눈앞에 나타난 미로가 가자미눈을 하고서 따지듯 묻자, 당황한 바로가 말을 더듬거렸다.

“다 들었어. 오빠, 뭐 잘못했지? 무슨 일이야?”

“아무것도 아니야. 넌 상관하지 마.”

“알겠어. 그럼 내가 들은 거 엄마 아빠한테 다 이야기한다.”

미로가 발걸음을 옮기자 바로가 황급히 잡아세웠다. 바로는 잠시 고민하더니 입을 열었다.

“알겠어. 다 얘기해 줄게.”

3. 게임 고수의 실수

한 달 전의 일이었다.

"출발!"

헬멧을 쓴 바로가 경주용 자동차를 타고 트랙을 달리기 시작했다. 바로의 자동차가 구불구불한 코스를 쏜살같이 달려 나갔다. 바로는 앞서가는 자동차들을 하나, 둘, 추월했다. 순간, 자동차 한 대가 나타나 바로 자동차를 앞질러 달려갔다. 바로의 순위가 뒤로 밀렸다.

"내 앞을 가로막다니! 가만두지 않겠다!"

바로가 화를 내며 소리를 질렀다.

코너 앞, 바로와 다른 자동차가 경쟁하듯 동시에 돌았다. 쿠-아-앙! 바로의 역전을 방해하며 선두를 달리던 자동차가 경로를 벗어나 전복되면서 폭발했다. 바로도 급브레이크를 밟아 속도를 줄였지만, 바로의 자동차 역시 충격으로 경로를 이탈하며 미끄러져 트랙 위를 빙글빙글 돌았다.

"안돼!"

바로는 학원에 다녀온 후, 방에서 한 시간이 넘도록 자동차, 레이싱게임을 하고 있었다.

"바로야!"

"아, 아빠?"

그날따라 일찍 퇴근한 아빠가 바로의 방문을 벌컥 열고 들어왔다.

"너, 숙제는 다 했어?"

"아, 아니요. 아직……."

"바로, 너! 게임기 사달라고 할 때 뭐라고 했어? 게임은 하루에 한 시간만 하고 숙제도 공부도 알아서 열심히 한다고 약속했었지?"

"네……."

"넌 그 약속을 지켰다고 생각해?"

"그, 그게요……."

바로는 우물쭈물하며 대답을 미뤘다.

"너도 할 말이 없지?"

바로는 아빠의 질문에 아무런 대답도 할 수 없었다. 게임을 시작할 때는 부모님과 약속 한 시간만큼만 하겠다고 생각하는데, 게임을 하다 보면 왜 약속 시간을 까맣게 잊어버리는지 알 수 없었다.

"이제부터, 엄마 아빠가 허락할 때까지 게임 금지야, 알겠어?"

"네? 네……."

바로가 아빠에게 게임기를 건네고 숙제를 펼칠 때까지, 아빠는 미간을 찌푸린 채로 표정이 굳어 있었다. 그건 아빠가 진짜 화가 많이 났다는 걸 보여주는 신호였다.

'집에 가기 싫다.'

며칠 뒤 학원에서 돌아온 바로가 환하게 불이 켜진 집을 올려봤다. 바로는 게임기를 압수당한 후 집으로 곧장 가지 않고 놀이터에서 시간을 보냈다. 바로의 마음은 게임을 실컷 하고 싶다는 바람으로 가득했다.

"바로야, 여기서 혼자 뭐해? 우리 PC방 갈래?"

이웃에 사는 같은 반 친구 진우였다.

그날 처음 친구를 따라 PC방에 간 바로는 물 만난 물고기 마냥 온라인 게임에 빠져들었다. 새로 출시된 온라인 게임을 시작한 지 한 달도 되지 않아 친구들보다 높은 레벨을 자랑했다. 바로는 미로와 비교해도 공부든 뭐든 뭐 하나 잘하는 게 별로 없다고 생각했었는데 게임만큼은 누구보다 잘할 수 있다는 자신감이 생겼다.

"우와! 바로 너, 게임 진짜 잘한다! 완전 고수 같아!"

BOOSTER

BONUS

COMBO

친구들은 바로를 게임 고수라고 불렀고 게임 좀 한다는 친구들 사이에서 인기도 많아졌다. 스마트폰으로 같은 온라인 게임을 하는 아이들은 쉬는 시간이면 바로에게 몰려와 게임 방법을 물어봤다. 바로는 스마트폰을 가진 친구들이 부러웠다. 스마트폰만 있으면 언제 어디서든 하고 싶은 게임을 마음껏 할 수 있고 지금보다 레벨을 더 빨리 올릴 수도 있을 테니까.

하지만 바로의 부모님은 중학생이 될 때까지 지금 쓰고 있는 폴더폰을 계속 써야 한다고 했다. 아빠는 대신 압수했던 게임기를 돌려줬다.

바로는 얼마 전부터, 휴대폰을 최신형으로 바꾼 친구에게 게임 레벨을 올려주겠다는 핑계로 스마트폰을 빌려서 게임을 했다.

그날도 바로는 교실 창가에 기대어 게임을 하고 있었다.

'딩동댕동'

바로는 게임에 너무 몰입한 나머지 쉬는 시간이 끝나는 종이 울린 줄도 몰랐다.

"조금만, 조금만 더!"

"얘들아, 선생님 오신다!"

선생님이 교실 문을 여는 소리에 놀란 바로가 당황한 나머지 친구의 스마트폰을 창문 밖으로 떨어뜨렸다.

"내 폰……! 산 지 얼마 안 된건데……."

수업이 끝나고 1층에서 스마트폰을 발견한 친구가 소리쳤다. 시멘트 바닥으로 떨어질 때 충격을 받은 스마트폰 액정화면은 여러 갈래로 깨져있었다. 바로는 화를 내는 친구에게 사과한 뒤 수리비를 물어주겠다고 약속했다. 수리비가 얼마나 나올지 몰라 걱정되었던 바로는 최근에 액정화면을 교체한 친구에게 수리 비용을 물어봤다가 문자를 받고 크게 놀랐다.

4. 도전! 게임 퀴즈 골든벨

FPS 게임

"오빠! 엄마, 아빠한테는 언제 말할 거야?"

"나도 잘 모르겠어……. 근데, 너한테 말하고 나니까 조금은 마음이 편해진 것 같아."

며칠 동안 혼자서 고민만 하던 바로는 미로에게 모든 걸 털어놓고 나니 마음이 가벼워졌다.

"음……."

미로는 자신이 상상했던 최악의 상황은 아닌 것 같아서 다행이라고 생각했다. 하지만, 예전에 있었던 사건을 생각하면 미로도 마음 편히 지켜볼 수만은 없었다.

작년 여름 방학, 바로는 아빠가 아끼는 컴퓨터에 몰래 무료 게임을 다운받았다가 삭제한 적이 있었다. 그 영향 때문인지 컴퓨터가 바이러스에 걸렸고 아빠는 바로에게 엄청나게 화를 냈다. 아빠는 컴퓨터를 새로 바꾸려고 했고 엄마는 수리해서 쓰면 된다고 목소리를 높였다. 그 후, 부모님의 허락 없이는 컴퓨터가 있는 방에 들어갈 수 없게 되었다. 그러니 이번에는 어떤 후폭풍을 감당하게 될지 알 수가 없었다. 미로는 가정의 평화를 위해서라도 오빠의 고민을 해결해 주기 위해 머리를 굴렸다.

"오빠! 나한테 좋은 생각이 있어."

미로는 바로의 귀에 속삭였다.

"내가 책에서 봤는데 직장 상사가 기분이 좋을 때 결재를 받으면 통과될 확률이 높대."

"그게 무슨 말이야?"

"그러니까 게임으로 치면 상대가 방심했을 때를 공략하라는 말이지."

바로는 귀가 솔깃해졌다.

"만약 오빠가 게임 퀴즈 대회에서 우승하게 되면 말이야……."

"엄마, 아빠가 기뻐하실 테니까 그때 고백하라는 얘기?"

"바로 그거지!"

"오! 좋은 생각이다. 역시, 미로 넌 머리가 좋다니까."

"어때? 할 수 있겠어?"

"당연하지! 내가 이래 봬도 게임의 고수라고!"

바로의 얼굴에 자신감이 넘쳐흘렀다.

"안녕하세요, 여러분! 지금부터 게임 퀴즈 골든벨을 시작하겠습니다!"

식전 행사와 개회식이 끝난 뒤 진행자가 나와서 게임 퀴즈 대회의 시작을 알렸다. 대강당에 모인 가족들 사이, 바로와 미로도 부모님과 함께 중앙 테이블에 앉아 있었다. 바로는 마른침을 삼키며 조금은 긴장한 표정을 지었다.

'게임 퀴즈 골든벨'의 진행 방법은 아주 간단했다. 진행자가 게임 상식 퀴즈 문제를 출제하면 초등학생 참가자들이 화이트보드에 정답을 적어서 머리 위로 들어 올린다. 진행자가 정답을 말하면, 오답을 적은 참가자는 탈락! 정답을 적은 참가자는 다음 라운드로 진출하는 방식이다. 그리고 마지막 10번째 문제까지 살아남은 참가자가 우승을 차지한다. 최후의 우승자에게는 소정의 상품과 상장도 수여되기 때문에, 참가한 아이들은 귀를 쫑긋 세우며 진행자의 설명에 집중했다.

"첫 번째 문제입니다. '1인칭 슈팅 게임'이라는 뜻으로 플레이어가 1인칭 시점으로 여러명의 플레이어와 다양한 발사 무기로 서로를 공격하는 게임의 한 장르인 이것은 무엇일까요?

바로가 두 눈을 반짝이며 가장 먼저 답을 적었다. 미로도 고민 없이 답을 적었다.

"정답은 FPS 게임[1] 혹은 FPS입니다!"

정답을 적은 아이들이 환호했고, 오답을 적은 아이들은 아쉬운 탄식과 함께 탈락했다.

바로와 미로는 다음 문제에도 정답을 맞혔고, 문제가 거듭될수록 승승장구했다.

---

1 First Person Shooter의 약자.

"다음 문제입니다. 이 용어는 전략게임의 대표인 스타크래프트에서 사용된 용어로 '좋은 게임이었다' 혹은 '패배를 인정한다' 등의 의미로 사용된 게임 용어입니다. 이제는 e스포츠의 문화로 정착되어 다양한 게임에서도 사용되고 있는 이 게임 용어는 무엇일까요?"

열 명 정도의 아이들이 화이트보드에 답을 적어서 머리 위로 들어 올렸다.

"정답은 GG 혹은 Good Game입니다! 정답을 쓴 어린이 여러분 모두 축하드립니다!"

이번에도 바로와 미로는 동시에 답을 적었고 다음 라운드로 진출했다. 곁에서 흥미진진하게 지켜보던 엄마와 아빠도 우승을 코앞에 둔 바로와 미로를 열심히 응원했다.

"바로야, 파이팅!"

아빠의 응원을 받은 바로는 쑥스러운 듯 얼굴을 붉혔다.

"미로야, 앞으로 한 문제만 더 정답을 맞히면 우승이야!"

엄마의 응원에 미로가 자신 있다는 듯 엄지손가락을 치켜들었다.

어느새 참가자들의 대부분이 탈락한 상황, 진행자가 마지막 열 번째 퀴즈 문제를 설명했다.

"게임 내에서 플레이어에게 퀘스트, 아이템 제공 등 다양한 도움을 주는 캐릭터이자 안내자의 역할을 하지만 플레이어가 직접 조종할 수는 없는 이 캐릭터를 무엇이라고 할까요?

'문제가 너무 쉽잖아? 정답은 NCP지!'

바로는 고민도 없이 문제를 듣자마자 제일 먼저 답을 썼다. 옆에 있던 미로도 화이트보드에 답을 쓰고 머리 위로 들어 올렸다.

"정답은 NPC 혹은 Non-Player Character입니다!"

'이럴 수가! 내가 너무 성급했어…….'

화이트보드를 들고 있던 바로의 손이 힘없이 내려왔다.
바로는 순간의 자만심으로 우승을 놓치고 말았다.

'이제 어떡하지? 우승도 못했는데 어떻게 말씀을 드려…….'

그때 엄마, 아빠의 목소리가 들려왔다.

"미로야, 네가 우승이야!"

"우리 미로 최고다, 최고!"

미로는 'Non-Player Character'라고 정확하게 답을 적었고, 게임 퀴즈 골든벨의 우승자 중 한 명이 됐다. 시상식은 바로 진행됐다. 다른 수상자들과 단상에 올라 상을 받는 미로의 모습에 바로는 기쁘면서도 아쉬운 생각이 자꾸만 들었다.

"바로야, 너도 잘했어."

단상 아래서 미로의 기념사진을 찍어주던 엄마, 아빠가 어느새 바로 옆에 와 있었다. 아빠가 어깨를 두드리며 바로를 위로하자 엄마도 한마디 거들었다.

"그래, 우리 바로도 오늘 정말 멋졌어!"

바로가 해맑게 웃었다. 엄마, 아빠가 진심으로 자신을 자랑스러워 한다는 생각에 쑥스러우면서도 기분이 좋았다. 바로와 엄마, 아빠는 상을 받고 돌아오는 미로를 향해 손을 흔들었다.

'엄마, 아빠 기분도 좋아 보이고, 분위기가 괜찮은데? 지금이 바로 그때로군!'

미로는 이 분위기가 깨지기라도 할세라 축하도 받기 전에 말부터 꺼냈다.

"엄마, 아빠! 바로 오빠가 드릴 말씀이 있대요."

"우리한테?"

엄마, 아빠가 기대에 찬 눈빛으로 바로를 바라봤다. 바로의 얼굴은 순간 웃음기가 가셨다. 등에서는 식은땀이 흘렀다.

"저, 저……. 저, 저녁 메뉴가 뭘까요?"

"저녁 메뉴?"

엄마, 아빠는 바로의 뜬금없는 질문에 서로의 얼굴을 쳐다봤다.

"글쎄……?"

"바로야, 배고프니? 간식이라도 먹을래?"

아빠는 모르겠다는 표정을 지었고 엄마는 간식을 찾아 가방을 살폈다.

"네? 아, 아뇨! 갑자기 궁금해서요……."

바로는 당황한 나머지 엉뚱한 말을 내뱉고는 어색하게 뒷머리만 긁적거렸다.

NPC
??

5. 게임을 취미로 하는 방법

잠깐의 휴식 시간이 끝나고, '디지털 바로 읽기' 교육을 위해 아이들과 부모님들은 각각 소강당 A와 B로 이동했다.

"좋은 기회였는데, 이제 어쩔 거야?"

미로가 바로 옆에 앉으며 걱정했다.

"모르겠어. 아까는 엄마, 아빠가 좋아하시는 모습을 보니까, 그 분위기를 망치고 싶지 않았어."

바로가 왜 그랬는지 알게 된 미로는 고개를 끄덕이며 밝은 표정을 지었다.

"걱정마, 오빠. 엄마, 아빠는 우리가 진심으로 반성하면 다 용서해 주시잖아."

"이번에도 그랬으면 좋겠다. 아, 그런데, 미로야. 넌 어떻게 게임에 대해서도 그렇게 잘 아는 거야?"

""풋! 내가 게임을 얼마나 좋아하는데……. 오빠는 게임이 취미면서 그 정도는 상식 아니야?"

"뭐? 내 취미가 게임이라고?"

바로는 한 번도 자신의 취미가 게임이라고 생각해 본적도 말한 적도 없었다. 단순히 게임이 재밌고 좋아서 해왔을 뿐이었다.

"미로, 넌 집에서 맨날 책만 보고 공부만 하는 줄 알았는데, 정말 대단하다!"

미로는 친구가 온라인 게임으로 만난 또래의 외국인과 소통하면서 회화 실력이 좋아지는 걸 보고 게임에 관심이 생겼다고 했다. 미로는 게임 덕분에 먼 나라에 사는 외국인 친구들도 많이 사귀고 어렵게 느껴지던 외국어에도 자신감이 생겼다고 자랑했다. 바로는 미로가 다시 보였다. 동생이긴 하지만 정말 배울 점이 많다고 느꼈다.

디지털 바로 읽기 수업이 시작되고 강사님은 아이들에게 자신의 나이에 맞는 게임을 선택하는 방법을 설명했다.

"여러분, 화면 오른쪽 상단에 게임 이용 등급 표시가 보이죠? 이걸 보고 내 나이에 맞는 게임을 선택하는 거예요."

바로는 게임을 고를 때도 나에게 맞는 게임을 찾아야 한다는 것을 처음 알았다. 또한 바로 역시 게임을 할 때 흥분한 나머지 욕을 하거나 게임을 못하는 친구를 무시한 적이 있었는데 강사님은 게임을 할 때 지켜야 할 게임 예절에 대해서도 알려주셨다.

"프로게이머나 게임 개발자처럼 게임과 관련된 직업을 가진 사람이 아니라면 하루 대부분의 시간을 게임만 하면서 살 수는 없어요. 거기다 여러분은 학생이고,

학생의 본분은 공부를 열심히 하는 것이기 때문에 게임이 우선순위가 되면 안 되겠죠?"

강사님은 게임을 당당하게 즐기기 위해서는 부모님께 '게임을 취미로 인정받는 것부터 시작'이라고 했다. 바로는 얼굴이 빨개지면서 부끄러웠다. 그동안 한 번도 부모님 앞에서 당당하게 게임을 해본 적이 없었다. 늘 부모님의 눈을 피해서 몰래 게임을 했다. 왜 그랬을까? 부모님과의 약속은 뒷전인 채, 해야 할 숙제와 공부보다 항상 게임이 먼저였기 때문이다.

'나도 부모님께 게임을 취미로 인정받고 싶다…….'

바로는 게임 캠프에 와서 당당하게 게임을 즐기는 친구들이 제일 부러웠다.

6. 게임 잘하는 아이가 공부도 잘한다!

소강당 B에서는 '어른들을 위한 디지털 바로 읽기' 강의가 끝난 뒤, 부모님들이 조별로 둘러앉아서 서로의 고민과 경험담을 공유하는 시간을 가졌다.

"저희는 맞벌이라 아이들과 보내는 시간이 적다 보니까. 대화보다는 하지 마, 안 돼, 이런 말이 먼저 나오게 돼요. 특히 게임은 더 못하게 하죠. 스마트폰도 그래서 못 사주고 있어요. 제가 무서워서요. 나중에 혹시 감당을 못하게 되면 어쩌나 해서요."

바로의 엄마도 어렵게 고민을 이야기했다.

"우리도 가게를 해서 아이 혼자 집에 있는 시간이 많은데, 게임을 막는다고 공부를 하는 건 아니더라고요."

비슷한 경험을 가진 부모님들이 고개를 끄덕이며 공감했다.

"우리 첫째 아이는 중학생인데요, 예전에 게임 과몰입이 심했던 적이 있었어요. 그땐 방법을 몰라 정말 힘들었죠. 그래서 제가 게임을 직접 배워서 해봤어요. 그러니까 우리 아이 마음을 조금은 알겠더라고요. 지금은 저랑 게임도 같이 하고 대화도 자주 나누면서 게임 하는 시간도 많이 줄였어요."

"정말 대단하세요!"

바로 엄마가 부러운 듯 말했다.

"아이들이 게임을 하는 것 자체가 문제라고는 생각하지 않아요. 요즘 아이들 대부분이 게임을 취미처럼 즐긴다잖아요. 그러니까 우리 아이만 못하게 할 수도 없죠. 다만 아이들이 어떤 게임을 누구와 하는지가 중요한 것 같아요."

바로 아빠가 고개를 끄덕였다.

"게임과 공부는 종이 한 장 차이라잖아요."

"맞아요. 우리 집은 아이들이 공부에 워낙 관심이 없어서 아예 게임으로 영어랑 수학 공부를 시키고 있어요."

"그래서 게임 잘하는 아이가 공부도 잘한다는 말이 있나 봐요."

"저도 그 얘기 들었어요. 요즘 아이들이 욕심이나 투지가 부족하다고들 하는데 게임 잘하는 아이들은 오히려 게임에서 경험한 성취감이 공부에도 도움이 된다고 하더라고요."

바로의 엄마 아빠는 다른 부모님들의 이야기에 귀를 기울이며 바로와 미로의 얼굴을 떠올렸다.

아빠는 그동안 자신이 우물 안의 개구리였다고 생각했다. 어린 시절에 받은 영향으로 게임은 아이들에게 해로운 것이라고 단정 짓고 부정적인 시각으로만 바라봤다. 그로 인해 아이들과 소통은커녕 마음의 문까지 닫게 만든 것은 아닌지 후회가 됐다. 바로 엄마 역시, 바쁘다는 핑계로 부모의 역할을 제대로 못 한 것 같아 아이들에게 미안했다.

7. 게임은 즐거워!

이론 수업을 마친 아이들과 부모님들이 '레크레이션 게임'을 하기 위해 운동장에 모였다.

"엄마, 아빠!"

"바로야, 미로야!"

바로, 미로, 엄마, 아빠가 다시 만났다.

'그래, 지금이야!'

바로는 결심을 행동으로 옮기기 위해 엄마, 아빠의 눈치를 살폈다.

"저, 엄마……. 아빠……."

바로가 엄마, 아빠를 불렀다. 하지만 주변 소음에 바로의 작은 목소리가 들리지 않았다.

"오빠, 지금은 아닌 것 같아. 여긴, 너무 시끄럽잖아. 사람들도 많고."

상황을 지켜보고 있던 미로가 바로를 말렸다.

"그, 그래. 알았어."

바로는 오늘 밤, 숙소에서 부모님께 고백하기로 마음먹었다.

"여러분, 준비 운동을 시작해 볼까요?"

캠프 참가자들 모두 레크레이션 강사님을 따라 가벼운 준비 운동으로 몸을 풀었다.

"이제부터 다양한 레크레이션 게임을 통해 두뇌와 몸을 함께 사용하는 법을 터득해 볼 거예요. 모두 준비되셨나요?"

"네!"

합창하듯 아이들과 부모님들 모두 한목소리로 대답했다.

바로 가족은 강사님의 지도를 받으며 조별 단체전인 '몸으로 말해요!' 게임을 했다. 총 5분의 시간 동안 5문제를 맞추는 방식이다. 미로가 제시어를 보고 몸으로 설명하면 엄마, 아빠도 몸으로 설명을 이어갔다. 마지막에는 바로가 정답을 외치고 제시어가 무엇인지 말했다. 처음에는 가족 모두 상대방의 몸짓을 이해하지 못해서 3문제 내리 오답을 외쳤지만, 문제를 풀수록 미로와 엄마, 엄마와 아빠, 아빠와 바로가 서로의 몸짓을 이해하게 되면서 소통이 가능해졌다. 하지만 시간이 부족해지면서 마음은 더 초조해졌다.

4분이 지날 무렵, 미로, 엄마, 아빠, 바로는 연속으로 두 문제를 맞추고 승점 2점을 얻었다. 그리고 한마음으로 레크레이션 게임 우승을 바랐다.

"다음은 트위스터 보드게임을 할 거예요."

가족 단위 팀원들이 같은 사이즈의 사각형 트위스터 매트 위에 올라섰다. 레크레이션 강사님이 심판이 되어 회전판을 돌렸다. 회전판이 멈추고 선택된 미션을 말했다.

"왼발을 파란색으로 옮기세요."

바로, 미로, 엄마, 아빠가 처음에 있던 자리에서 왼발을 파란색으로 옮겼다.

"다음은 오른손을 빨간색으로 옮기세요."

심판이 다시 회전판을 돌리면서 미션을 말했다.

다른 팀의 아이들과 부모님들은 팔과 다리의 위치가 점점 꼬이면서 더 이상 움직일 수 없거나 넘어지면서 탈락했다. 승부욕이 강한 바로와 미로는 집중력을 발휘하며 트위스터 매트 위에서 끝까지 버텼다. 엄마와 아빠는 처음 해보는 게임에 집중하기 어려웠다. 자세도 불편했지만, 우스꽝스러운 상황에 웃음이 나왔다. 결국, 바로와 미로도 엄마 아빠를 따라서 웃음보가 터졌다.

"으아악!"

엄마, 아빠가 균형을 잃으면서 바로와 미로도 넘어졌다.

"얘들아, 미안해. 우리가 웃는 바람에 점수도 못 얻고 고생만 했지."

"아뇨. 괜찮아요."

"맞아요. 저희는 정말 재밌었어요."

"그래, 모든 게임에서 이길 수는 없지. 안 그래요, 여보?"

"그래요! 얘들아, 이왕 이렇게 된 거 우리 재밌게 즐겨볼까?"

"네! 좋아요!"

바로 가족은 게임의 우승보다 게임을 즐기는 데 더 집중했다. 다른 가족들이 게임을 할 때는 큰 목소리로 응원을 아끼지 않았고, 승패를 떠나 최선을 다한 팀에게는 위로와 박수를 보냈다.

"마지막은 DDR 펌프 게임입니다."

베일에 싸여있던 마지막 레이크레이션 게임의 정체가 밝혀지자 비슷한 연령대의 부모님들 사이에 환호성이 들렸다. 학창 시절에 자주 했던 DDR 펌프 게임을 다시 할 수 있게 되니 감개무량하다며 아이들보다도 더 좋아했다.

"엄마도 DDR 펌프 게임 해봤어요?"

"그럼, 엄마가 친구들 사이에서 제일 잘했는걸?"

"아빠는요?"

"아빠도 엄마 쫓아다니며 많이 했었지."

"정말요? 상상이 안 가요."

"엄마, 아빠도 너희들처럼 게임을 좋아하던 시절이 있었단다."

엄마와 아빠는 둘만의 추억을 떠올리며 두 눈을 지그시 감았다.

그 사이 강사님의 시범이 끝나고, 엄마 아빠의 차례가 되었다. 엄마는 신나는 음악에 맞춰 화면 위에 나타나는 화살표를 따라서 발과 몸을 움직였다. 엄마의 현란하고 정확한 발재간에 주변에서 구경하던 사람들도 환호했다. 높은 점수를 받은 엄마 다음으로 게임을 시작한 아빠는 자신감을 보이던 처음과 달리 박자를 계속 놓치거나 손과 발이 엇나가면서 가장 낮은 점수를 받았다.

결국 바라던 레크레이션 게임 우승은 못했지만, 바로와 가족들은 함께 게임을 하면서 예전에는 느껴보지 못한 끈끈한 가족애를 느낄 수 있었다.

8. 즐거운 게임 생활을 위하여

"맛있게 잘 먹었습니다!"

식당에서 저녁 식사를 마친 바로와 가족들이 숙소로 돌아왔다.

"너희들, 게임 캠프에 와보니까 어때?"

"엄마, 아빠랑 같이 게임 하니까 너무 좋아요."

엄마의 질문에 미로가 먼저 대답했다.

"바로는? 바로는 어떤 게 좋았어?"

"전 디지털 바로 읽기 수업이요. 그동안 제가 뭘 잘못했는지 확실히 알았어요."

"그래? 아빠도 비슷한 생각을 했는데."

"아빠도요?"

미로가 호기심을 참지 못하고 아빠에게 질문했다.

"음……. 아빠가 어릴 때 할아버지가 그러셨던 것처럼, 게임을 너무 부정적으로만 생각하고 있었더라고. 너희들이 왜 게임을 좋아하는지 묻지도 궁금해하지도 않고 말이야. 그래서 앞으로는 너희들이랑 같이 게임도 하고 게임에 대해서 이야기도 많이 하려고 해."

"아빠……."

바로는 아빠의 고백에 마음이 찡해졌다.

"엄마도 그동안 시간이 없다는 이유로 너희들에게 진짜로 필요한 게 뭔지 생각도 못 했어. 너희도 알겠지만, 나도 엄마가 처음이잖아. 그러니까 우리 앞으로 더 잘 해보자."

"네, 엄마!"

미로가 씩씩하게 대답했다.

"저……. 엄마, 아빠, 드릴 말씀이 있어요."

바로는 잠시 머뭇거리다가 진지한 표정으로 입을 열었다. 그동안 부모님 몰래 PC방에 다녔고, 온라인 게임에 빠지게 되었다는 것. 얼마 전 친구의 스마트폰을 빌려서 게임을 하다가 액정을 깨뜨린 것까지 모두 말했다.

숙소에 정적이 찾아왔고, 미로는 바로 옆에서 부모님의 반응을 살폈다.

"바로야, 먼저 얘기해줘서 고맙다."

"네?"

"아빠도 엄마한테 들어서 알고 있었어."

"정말요? 어떻게……?"

엄마는 며칠 전 스마트폰이 망가진 친구 엄마의 전화를 받았다고 했다. 친구의 엄마는 스마트폰 수리 비용은 보험처리가 되어서 큰돈이 들지 않을 테니 바로를 너무 나무라지 말라는 당부를 하셨다고 했다. 아빠도 처음 그 이야기를 듣고 무척 당황스러워서 어떻게 반응해야 할지 고민이 많았지만, 엄마와 아빠는 상의 끝에 바로가 먼저 솔직하게 얘기해 줄 때까지 기다리기로 했다고 말했다.

"엄마, 아빠……. 정말 죄송해요."

바로는 그동안 내색도 하지 않고 자신이 먼저 고백할 때까지 기다려 준 부모님께 죄송하고 고마웠다.

엄마, 아빠는 울먹이는 바로의 등을 다독여 주며 괜찮다고 위로해 줬다.

"엄마, 아빠가 너희들에게 할 이야기가 있어."

'이번에는 어떤 벌을 내리실까?'

바로와 미로는 드디어 올 것이 왔다는 표정으로 엄마를 바라봤다.

"바로와 미로에게 스마트폰을 사주기로 했단다."

"네에?"

"정말요?"

부모님은 그동안 스마트폰을 갖게 되면 지금보다 더 게임을 많이 할 것 같아서 주저했지만, 게임 캠프에 와서 생각이 바뀌었다고 했다.

"엄마, 아빠, 고맙습니다!"

바로와 미로는 부모님께 안기며 기쁨을 만끽했다.

그날 밤, 바로와 가족들은 앞으로 지킬 생활 계획표를 만들고 게임 규칙을 정했다.

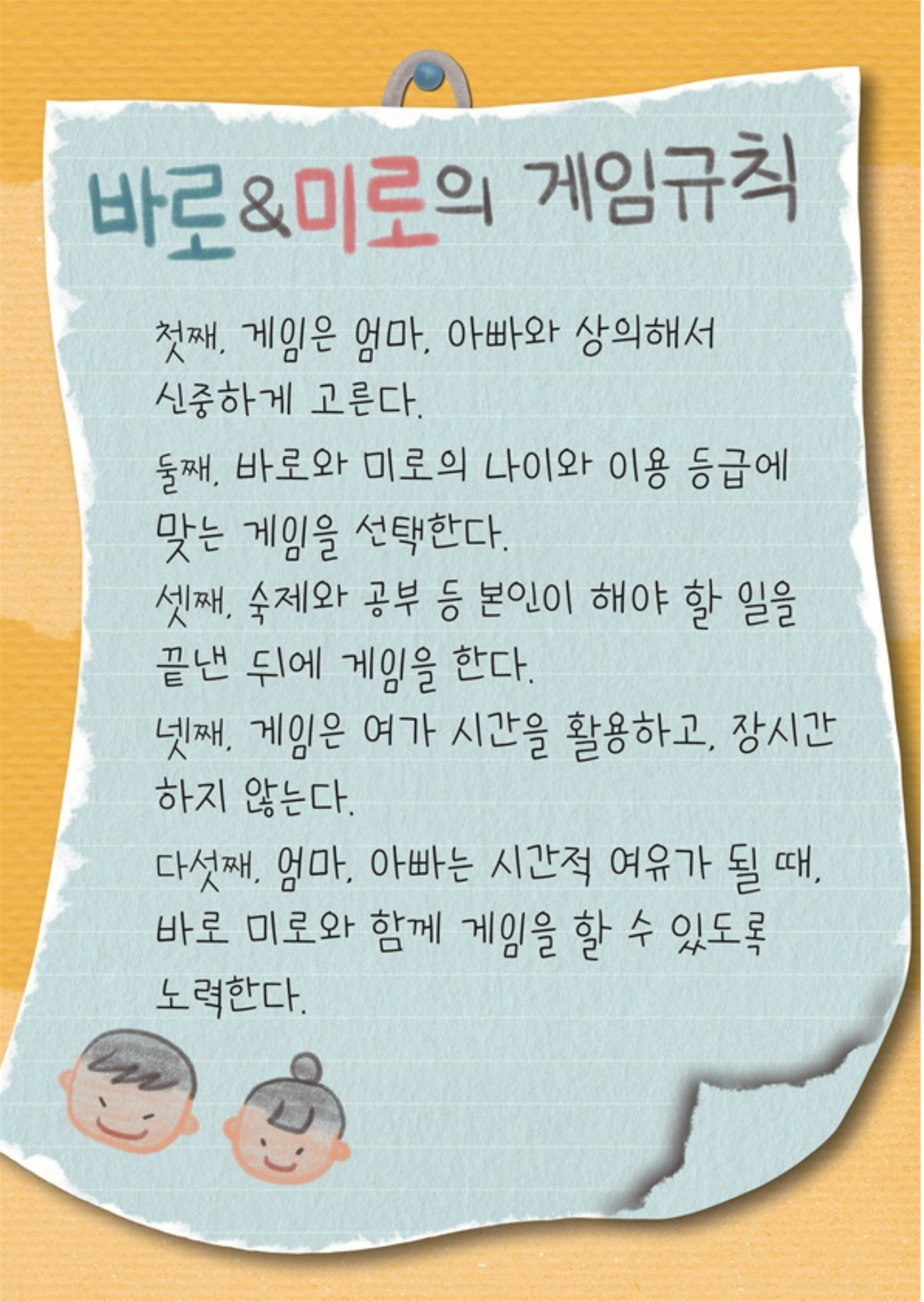
첫째, 게임은 엄마, 아빠와 상의해서 신중하게 고른다.

둘째, 바로와 미로의 나이와 이용 등급에 맞는 게임을 선택한다.

셋째, 숙제와 공부 등 본인이 해야 할 일을 끝낸 뒤에 게임을 한다.

넷째, 게임은 여가 시간을 활용하고, 장시간 하지 않는다.

다섯째, 엄마, 아빠는 시간적 여유가 될 때, 바로·미로와 함께 게임을 할 수 있도록 노력한다.



9. 게임으로 하나 되는 시간

'게임 캠프' 둘째 날이 밝았다.

"바로야, 너 이 게임 할 줄 모르지?"

1층 행사장을 다시 찾은 아빠는 바로에게 어린 시절 문방구 앞에서 자주 했던 격투기 게임기를 가리키며 말했다.

"네. 놀이공원에 갔을 때 실내 게임장에서 본 적은 있는데 직접 해본 적은 없어요."

"아빠가 가르쳐 줄게, 같이 해볼래?"

"정말요?!"

바로는 무척 설레고 기뻤다.

아빠는 아이처럼 게임기 앞에 쪼그리고 앉아 동전을 넣었다. 게임이 시작되자 조종장치를 빠르게 움직이며 시범을 보였다. 아빠 옆에 앉은 바로는 아빠가 가르쳐 주는 대로 게임을 했다. 처음에는 아빠에게 밀리던 바로가 역전에 성공하고 KO승을 거뒀다.

"와! 내가 이겼다!"

"너무 오랜만이라 그런지 손이 안 따라주네."

"아빠, 우리 또 해요!"

"좋았어! 이번엔 절대 안 봐준다."

바로와 아빠의 게임을 구경하기 위해 사람들이 몰려왔다. 미로와 엄마도 구경꾼들 사이에서 바로와 아빠를 흐뭇하게 바라봤다.

"대망의 가족 대항 e스포츠 대회를 시작하겠습니다!"

캠프 마지막 날 행사는 바로가 좋아하는 자동차 레이싱 게임이었다. 부모님과 자녀가 한 팀이 되어 조별 예선을 거친 다음, 우승을 다투는 방식이다. 바로와 아빠, 미로와 엄마가 2조의 예선전에 참여했다.

"아빠, 자신 있죠?"

"당연하지!"

바로는 아빠의 실력을 믿는다며, 우승을 자신했다.

"미로야, 어떡하지? 엄마는 자동차 레이싱 게임이 처음인데?"

"괜찮아요, 엄마. 저만 믿으세요!"
엄마와 게임을 해본 적이 없는 미로는 무척 설렜다.

"미로야, 엄마는 너만 믿을게!"

미로는 엄마의 믿음에 꼭 보답하겠다며 마음속으로 승리를 다짐했다.

드디어, 각자 지급된 태블릿 PC로 자동차 레이스를 펼치는 바로, 미로 팀.

"안 돼!"

미로는 자신의 실력을 보여주겠다는 욕심이 앞서면서 실수를 연발했다.

"거기 서!"

미로, 엄마와 1, 2위를 다투게 된 바로는 다시 한번 승부욕을 불태웠다.

"와! 우리가 1등이다! 1등!"

결국, 간발의 차이로 바로와 아빠가 먼저 결승선에 도착했고 2조의 대표가 되었다.

"엄마, 죄송해요."

미로는 엄마에게 고개를 숙였다.

"괜찮아, 미로야. 엄마는 우리 미로랑 한 팀으로 게임 해서 정말 재밌었거든!"
"네, 엄마! 최선을 다했으니까, 후회는 없어요."

엄마는 다음에 또 이런 기회가 있으면 꼭 같이 오자고 미로와 약속했다.

"출발!"

드디어 결승전이 시작되고, 미로와 엄마가 한마음으로 바로와 아빠를 응원했다.

바로와 아빠의 경주용 자동차가 빠른 속도로 트랙을 달리기 시작했다. 바로는 빠른 속도로 앞서가는 자동차들을 하나, 둘, 추월하며 쏜살같이 달려 나갔다.

어느새, 눈앞에 결승선이 보이고 바로와 아빠의 자동차가 전속력을 내려는 순간, 다른 팀의 자동차가 앞서며 순위가 바뀌었다.

"안 돼!"

바로가 또 예전처럼 흥분하는 바람에 집중력이 흐트러졌다.

"바로야! 진정해! 게임은 아직 끝나지 않았어!"

아빠의 격려에 바로가 정신을 차리고 게임에 다시 집중했다.

바로의 추격이 시작되고, 역전을 앞둔 상황에서 앞서던 자동차가 흔들리며 미끄러지더니 경로를 이탈하며 전복되었다.

"간발의 차이로 선두를 달리면 1조 대표 팀이 아쉽게 탈락하게 되었습니다!"

진행자의 탄식과 함께 바로와 아빠 팀의 자동차가 결승선을 통과하고 우승자가 되었다.

미로와 엄마가 두 손을 맞잡고 껑충껑충 뛰며 기뻐했다.

"바로야 정말 멋진 경기였어!"

"네, 아빠! 우리가 이겼어요!"

바로와 아빠는 손뼉을 마주치며 승리의 기쁨을 함께 누렸다.

어서와!
게임캠프는 처음이지?

발행일 2024년 2월

발행 (사)한국인터넷기업협회 디지털콘텐츠협의회

글 이윤희

그림 백승민

문의처 한국인터넷기업협회 (02-563-4114)

편집 옥탑방책방

비매품

이 보고서는 (사)한국인터넷기업협회의 사전 동의 없이 무단전재, 복제 등의 행위를 금합니다.

www.kinternet.org

비매품/무료
75370
9 791198 207937
ISBN 979-11-982079-3-7 (PDF)